ಆಟದ ಮೂಲಕ ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಬೆಳವಣಿಗೆ

ವೆಲೆಂಟಿನಾ ತ್ರಿವೇದಿ

ವಯಸ್ಕರಾದಂತೆ ನಾವು ಜಾಸ್ತಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತೇವೆ ಮತ್ತು ಕಡಿಮೆ 'ಆಟ'ವಾಡುತ್ತೇವೆ. ಕೆಲಸವನ್ನು ವೈಭವೀಕರಿಸಿದಾಗ ಮತ್ತು ಗೌರವಿಸಿದಾಗ, ಆಟವು ತುಂಬಾ ಕ್ಷುಲ್ಲಕ, ಬಾಲಿಶ, ನೀರಸ, ಅಮುಖ್ಯವಾದ ಮತ್ತು ತಿರಸ್ಕರಿಸಬಹುದಾದುದು ಎಂದು ಅನ್ನಿಸಿಬಿಡುತ್ತದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ 'ಆಟವಾಡುವುದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಲು' ಮತ್ತು ಮನೆಗೆಲಸ, ಊಟ ಅಥವಾ ವಯಸ್ಕರ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಕಾಣುವ ಇತರ ಯಾವುದೇ ಕೆಲಸವನ್ನು ಸಮಯಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಮಾಡಿ ಮುಗಿಸುವಂತೆ ಹೇಳಲಾಗುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಆಲ್ಬರ್ಟ್ ಐನ್‌ಸ್ಟೈನ್ ಹೇಳುವಂತೆ, ಆಟವು ಆವಿಷ್ಕಾರದ ಅತ್ಯುನ್ನತ ರೂಪ. ಎಲ್ಲಾ ಆರಂಭಿಕ ಬಾಲ್ಯ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಕಳೆಯುವ ರಚನಾತ್ಮಕವಲ್ಲದ ಆಟದ ಸಮಯವು (unstructured playtime) ಮಕ್ಕಳ ಸಾಮಾಜಿಕ, ಭಾವನಾತ್ಮಕ, ಸಂವೇದನಾತ್ಮಕ ಹಾಗು ದೈಹಿಕ ಸ್ವಾಸ್ಥ್ಯ ಮತ್ತು ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಮಹತ್ವದ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುತ್ತದೆ ಎಂಬ ಅಂಶ ಈಗಾಗಲೇ ಸಾಕಷ್ಟು ಸಂಶೋಧನೆಗಳಿಂದ ಸಾಬೀತಾಗಿದೆ. ಕ್ರೀಡೆಯು ಸವಾಲುಗಳನ್ನು ಎದುರಿಸಲು ಹಾಗು ಇತರರೊಂದಿಗೆ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ಸಾಧಿಸಲು, ಪರಸ್ಪರ ಸಹಕಾರ ಮನೋಭಾವವನ್ನು ಕಲಿಸುವುದರಿಂದ, ಆಟವು ಅವರಿಗೆ ಆತ್ಮಗೌರವ, ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳುವ ಗುಣ, ಸಹಾನುಭೂತಿ, ಸಾಮಾಜಿಕ ಕೌಶಲಗಳು ಮತ್ತು ಸಮಸ್ಯೆ ಬಗೆಹರಿಸುವ, ಜಾಣ್ಮೆ ವೃದ್ಧಿಸುವ ಸಹಜವಾದ ಸಾಧನವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತವಾಗಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ, ಕ್ರೀಡೆಯು, ಭಾವನಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಸದೃಢವಾದ, ಸಹಾನುಭೂತಿಯಿಂದ ಕೂಡಿದ, ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸ ತುಂಬಿದ ವಯಸ್ಕರನ್ನಾಗಿ ರೂಪುಗೊಳ್ಳಲು ಅವಶ್ಯವಾದ ಕೌಶಲ್ಯದ ತಳಹದಿಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲದೆ, ಈ ಎಲ್ಲವುಗಳನ್ನೂ ನಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ನಾವು ಮರೆಯದೇ ತಿಳಿಸಿಕೊಡುತ್ತೇವೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅವರ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಬೇರೆಬೇರೆ ಕಾರಣಗಳಿಗಾಗಿ ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ಸಮಯ ಮೀಸಲಿಡುವುದು ಸಾಧ್ಯವಾಗಲಾರದು ಎಂಬ ವಾಸ್ತವವನ್ನು ನಾವು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡು, ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡಲು ಸಮಯ ಮೀಸಲಿಡುವುದು ನಮ್ಮ ಜವಾಬ್ದಾರಿಯಾದರೆ ಮತ್ತಷ್ಟು ಒಳ್ಳೆಯದು. 'ಮಗುವೊಂದರ ನಿತ್ಯದ ದಿನಚರಿಯಲ್ಲಿ ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ಯಾಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಸಮಯವನ್ನು ಮೀಸಲಿಡುವುದಿಲ್ಲ?' ಶಿಕ್ಷಕರೊಂದಿಗೆ 'ಪ್ಲೇ-ಶಾಪ್'ಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದ ನನ್ನ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಅನುಭವದ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ, ಆಟವಾಡುವುದು ಹೇಗೆ ಎಂದು ಸ್ವತಃ ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೇ ಮರೆತುಹೋಗಿರುವುದು ದೊಡ್ಡ ತೊಡಕಾಗಿ ಪರಿಣಮಿಸಿದೆ. ಪೋಷಕರು ಮತ್ತು ಬೋಧಕರು 'ಬೋಧನೆ'ಯನ್ನಷ್ಟೇ ಗಂಭೀರವಾಗಿ ಪರಿಗಣಿಸಿದ್ದು, ಮಗುವಿನ ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಆಟವೂ ಆರೋಗ್ಯಕರ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಅವರು ಮರೆತಿದ್ದಾರೆ. ಹಾಗೆಯೇ, ಇಲ್ಲಿ ಹೇಳಲಾಗುತ್ತಿರುವ ಆಟವು, ನಾನಾ ಕಾರಣಗಳಿಗೆ ಅತ್ಯಂತ ಮಹತ್ವದ್ದಾದ ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟವನ್ನು ಕುರಿತಾದುದಲ್ಲ.

ಕತೆಗಳ ಸುತ್ತ ಆಟ

ವಿದ್ಯಾರ್ಹತೆ ಏನೇ ಇರಲಿ, ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಶಿಕ್ಷಕರೂ ಕತೆಗಳ ಓದುಗರಾಗಿರಬೇಕು ಹಾಗು ಆಕೆ/ಆತ ತಮ್ಮ ಮಾತೃಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಮಾತನಾಡುವಷ್ಟೇ ಸುಲಲಿತವಾಗಿ ಕತೆ ಹೇಳಲು ಶಕ್ತರಿರಬೇಕು. ಕತೆಗಳೊಂದಿಗೆ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಬಾಲಿಶ ಮತ್ತು ನಾವು ಅದರಿಂದ ಹೊರಬರಬೇಕು ಎಂದು ವಯಸ್ಕರು ಭಾವಿಸುವ ಕಾರಣ, ಕತೆಗಳು ಕಲಿಕೆಯನ್ನು (ಬೋಧನೆಗಿಂತ ವಿಭಿನ್ನ) ಸುಗಮ-ಗೊಳಿಸುವ ಸಾಧನವಾಗಿ ನಿಲ್ಲಲು ತೊಡಕಾಗಿದೆ. ಯಾವುದೇ ವಯಸ್ಸಿನವರಿಗಾದರೂ ಕತೆ ಹೇಳುವುದರಿಂದ ನಾನಾ ಬಗೆಯ ಪ್ರಯೋಜನಗಳಿರುವ ಕಾರಣ ಅವುಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಲು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಲೇಖನವೇ ಬೇಕಾದೀತು. ಆದರೆ ಅದನ್ನು ಅಲ್ಪಾವಧಿ ಮನೋ-ರಂಜನೆ ಎಂದು ಯಾರಾದರೂ ಹೇಳಿದರೆ ಅದು ಅಪರಾಧವಾಗುತ್ತದೆ ಎಂದಷ್ಟೇ ಹೇಳಬಹುದು. ಕತೆ ಹೇಳುವುದು ಮತ್ತು ಓದುವುದರ ಹೊರತಾಗಿ, ಕತೆಗಳ ಜೊತೆ ಆಟವಾಡುವ ಮತ್ತು ಕತೆ ರಚಿಸುವ ಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತಹ ಇನ್ನೂ ಕೆಲವು ಮಾರ್ಗಗಳು ಇಲ್ಲಿವೆ. ಯಾಕೆಂದರೆ, ಸಣ್ಣದೋ ದೊಡ್ಡದೋ – ಕತೆ ರಚಿಸಿದಾಗ ನಮ್ಮ ಮನುಷ್ಯ ಬುದ್ಧಿಗೆ ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಸಂತೃಪ್ತಿ ಹಾಗು ಸಂಭ್ರಮ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ವಿರಾಮ, ವೀಕ್ಷಣೆ, ಅಚ್ಚರಿ, ಆಟ, ನಂಬಿಕೆ, ಸಹಾನುಭೂತಿ, ಉದ್ರೇಕ ಮತ್ತು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಅದು ನಮಗೆ ಕಲಿಸುತ್ತದೆ.

ಸಂಘಟಿತ ರಚನೆ

ಒಂದು ಮಗು ಕತೆ ಹೇಳಲು ಶುರು ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಮುಂದೆ, ಅದೇ ಕತೆಯ ಎಳೆಗೆ ತಾವೂ ಸೇರಿಸುತ್ತಾ ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳು ತಾವೂ ಕತೆ ಹೇಳುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳ ಸಂಖ್ಯೆಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ, ನೀವು ಒಂದು ಸುತ್ತಿನಿಂದ ಆರಂಭಿಸಬಹುದು. ಹಾಗೆಯೇ ಮುಂದಿನ ಕತೆಗಾಗಿ ಎರಡನೇ ಸುತ್ತನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗಬಹುದು. ಪ್ರತಿ ಮಗುವೂ ಕೇವಲ ಒಂದು ವಾಕ್ಯವನ್ನಷ್ಟೇ ಸೇರಿಸಬೇಕು. ಇದು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ವಿಭಿನ್ನ ಸೃಜನಶೀಲತೆಯ ಪ್ರಯೋಗದ ಅನುಭವವನ್ನು ಕೊಡುತ್ತದೆ. ಅಂದರೆ, ಪ್ರತಿ ಮಗುವೂ ತನಗಿಂತ ಹಿಂದಿನ ಮಗು ಹೇಳಿದ ಕತೆಗೆ ತನ್ನದೊಂದು ವಾಕ್ಯ ಸೇರಿಸುವ ಮೂಲಕ ಸಂಘಟಿತವಾಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವ ಅನುಭವವನ್ನು ಇದು ಕಟ್ಟಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಅವನ/ಅವಳ ಯೋಚನೆ ಮತ್ತು ಕಲ್ಪನೆಯು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಕ್ರಮೇಣ, ಮಗುವನ್ನು ವ್ಯಾಕರಣ-ಬದ್ಧವಾಗಿ ವಾಕ್ಯ ರಚನೆ ಮಾಡುವ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಕೂಡಾ ಈ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯು ಪ್ರೇರೇಪಿಸುತ್ತದೆ.

ಆಶು ರಚನೆ (Pick and choose)

ಮೂರು ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಿ: ಪಾತ್ರಗಳು (ಆನೆ, ರಾಣಿ, ಇಲಿ ಇತ್ಯಾದಿ), ಸನ್ನಿವೇಶ (ಅರಣ್ಯ, ನದಿ, ನಗರ, ಶಾಲೆ, ಪರ್ವತ ಇತ್ಯಾದಿ) ಮತ್ತು ಸಾಮಗ್ರಿ (ಮಂತ್ರದಂಡ, ಮನುಷ್ಯರಂತೆ ಮಾತನಾಡುವ ಒಂದು ಕಪ್, ಸಮಯಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಪ್ರಯಾಣಿಸಲು ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡುವ ಒಂದು ಕೈಗಡಿಯಾರ, ನಿಮ್ಮನ್ನು ಮರೆಮಾಚಬಲ್ಲ ಒಂದು ಮೇಲಂಗಿ ಅಥವಾ ಮುಸುಕು

ಇತ್ಯಾದಿ). ಪ್ರತಿ ಮಗುವೂ ಈ ಮೂರೂ ಪಟ್ಟಿಗಳಿಂದ ತಲಾ ಒಂದೊಂದನ್ನು ಆರಿಸಿ ತನ್ನದೇ ಕತೆ ರಚಿಸಬೇಕು. ಎರಡನೆಯ ಭಾಗವಾಗಿ, ಇಬ್ಬರು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಜೋಡಿಯಾಗಿಸಿ ಮೂರೂ ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಅವರು ಈಗಾಗಲೇ ಆರಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ ಆರು ಆಯ್ಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಮೂರು ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕರ ಬಗ್ಗೆ ಇಬ್ಬರೂ ಸೇರಿ ಕತೆ ಹೆಣೆಯಲು ಹೇಳಬಹುದು. ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯು ಮಕ್ಕಳ ಕಲ್ಪನಾ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ವಿಸ್ತರಿಸುವುದರ ಜೊತೆಗೆ ಜೋಡಿಯಾಗಿ ಸಮಸ್ಯೆ ಬಿಡಿಸುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಬೆಳೆಸುತ್ತದೆ.

ದೃಷ್ಟಿಕೋನಗಳು

ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹಲವು ಪಾತ್ರಗಳಿರುವ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಕತೆಯನ್ನು ಹೇಳಿ (ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಗೆ ಪಂಚತಂತ್ರದ ಕೆಲವು ಕತೆಗಳು ಬಹಳ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಒಗ್ಗುತ್ತವೆ). ಅದಾದ ಬಳಿಕ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿ, ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿಗೂ ಈಗಾಗಲೇ ಹೇಳಿರುವ ಕತೆಯಿಂದ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಪಾತ್ರದ ದೃಷ್ಟಿಕೋನಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ತಮ್ಮದೇ ಆದ ಪ್ರತ್ಯೇಕ–ಕತೆಯನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಲು ಹೇಳಿ. ಈ ತಂತ್ರವು, ಯಾವುದೇ ವಿಷಯವನ್ನು ಕೇವಲ ಕಪ್ಪುಬಿಳುಪಾಗಿ ನೋಡುವ ಬದಲಾಗಿ, ಯಾವುದನ್ನೂ ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳದಂತೆ ವರ್ತಿಸುವ ಸ್ವಭಾವವುಳ್ಳ ಪಾತ್ರಗಳ ಪ್ರೇರಣೆಯನ್ನೂ ಅರ್ಥೈಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ, ಆ ಎಳೆ ಮನಸ್ಸುಗಳು ತಮ್ಮದಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ ಇತರರ ದೃಷ್ಟಿ–ಕೋನಗಳನ್ನೂ ಸ್ವೀಕರಿಸುವ ಗುಣವನ್ನು ಹೊಂದುತ್ತಾರೆ.

ಹೀಗಾದರೆ?

ಇದು, ಈಗಾಗಲೇ ತಿಳಿದಿರುವ ಕತೆಯ ಚಮತ್ಕಾರಿಕ ಪಾತ್ರಗಳು ಮತ್ತು ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಪರ್ಯಾಯ ದೃಶ್ಯಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುವುದನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಅಂದರೆ, ಒಂದು ಕತೆಯಲ್ಲಿ ಬರುವ ದಯಾಗುಣದ ವ್ಯಕ್ತಿ ತನ್ನ ಮನಸ್ಸನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿದರೆ? ಒಂದು ಇಲಿಗೆ ಮಾಂತ್ರಿಕವಾದ ವಿಶೇಷ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಬಂದರೆ? ಕೋತಿಯೊಂದು ಮನುಷ್ಯರ ಯೋಚನೆಗಳನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿ–ಕೊಳ್ಳುವಂತಾದರೆ? ಒಬ್ಬ ರಾಜ ಗಾಯಕನಾಗಲು ಬಯಸಿದರೆ? ಕಾಗೆಯು ಹಾರುವ ಬದಲು ನಡೆದಾಡಿಕೊಂಡಿರಲು ಬಯಸಿದರೆ?– ಹೀಗೆ ಯುವ ಮನಸ್ಸುಗಳಲ್ಲಿ ಕೊನೆಯಿಲ್ಲದಷ್ಟು ಸಾಧ್ಯತೆಗಳು ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಅದಕ್ಕೆ ರೆಕ್ಕೆ ಕಟ್ಟಿ ಉತ್ತೇಜಿತರಾಗಿ ಪರ್ಯಾಯ ಪರಿಹಾರಗಳು, ಗುರಿ ಮತ್ತು ಮಾರ್ಗಗಳನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲು ಶುರುಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಆಧುನಿಕ ವಿಷಯ / ಸ್ಥಳ / ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸುವುದು.

ಇದು ಈ ಹಿಂದಿನದರಲ್ಲೇ ಸ್ವಲ್ಪ ಮಾರ್ಪಾಡು ಮಾಡಿರುವಂತಹುದು. ಕುದುರೆಯ ಬಳಿ ಒಂದು ಮೊಬೈಲ್‌ಫೋನ್, ಕಳ್ಳನ ಬಳಿ ಒಂದು ಸ್ಕೂಟರ್, ಅಂಚೆಯಾತ ಶಾರುಖ್‌ಖಾನ್‌ನನ್ನು ಭೇಟಿಯಾಗುವುದು, ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗನ ಬಳಿ ಮೈದಾನವಿರುವುದು, ಆನೆಯ ಬಳಿ ಮೈಕ್ರೋವೇವ್ ಓವೆನ್ ಇರುವುದು ಇತ್ಯಾದಿ. ಮಗದೊಮ್ಮೆ ಇಲ್ಲೂ ಅಂತ್ಯವಿಲ್ಲದಷ್ಟು ಸಾಧ್ಯತೆಗಳು! ಯಾವಾಗ ಮಕ್ಕಳು ಸ್ವಂತ ಅಥವಾ ಇತರರ ಜೊತೆ ಸೇರಿ ತಮ್ಮದೇ ಕತೆಗಳನ್ನು ರಚಿಸುತ್ತಾರೋ, ಆಗ, ಇಂತಹ ಕತೆ ಹಿಂದೆಂದೂ ಕೇಳಿಯೇ ಇಲ್ಲ, ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿಯೇ ಇಲ್ಲ ಎಂದು ಹೇಳಿ ನಾನು ಅವರನ್ನು ಹುರಿದುಂಬಿಸುತ್ತೇನೆ!.

ಇವು, ಕತೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಆಟವಾಡುವ ಕೆಲವು ಮಾರ್ಗಗಳು. ಒಮ್ಮೆ ನೀವು ಶುರು ಮಾಡಿದರೆ, ಸಂಜೆಗತ್ತಲಲ್ಲಿ ನಕ್ಷತ್ರಗಳು ಗೋಚರಿಸುವಂತೆ ಹೊಸ ಹೊಸ ಯೋಚನೆಗಳು, ಉಪಾಯಗಳು ಹೇಗೆಲ್ಲಾ ಹುಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ ಎಂದು ಅಚ್ಚರಿಗೊಳಗಾಗುತ್ತೀರಿ.

ಅದು ಬೇರೇನು ಆಗಿರಬಹುದು?

ನಿಮಗೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಆಕಾರ ಮತ್ತು ಗಾತ್ರದ ವಸ್ತುಗಳ ಒಂದು ಸಂಗ್ರಹ ಬೇಕಾಗುತ್ತವೆ. ಒಂದು ಸಲಕ್ಕೆ ಒಂದನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಅದೇನೆಂದು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಮೊದಲು ಕೇಳಿರಿ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಸಹಜವಾಗಿ ಒಂದೇ ಉತ್ತರವನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಈಗ ಅವರ ಕುತೂಹಲವನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಕೆರಳಿಸಿ, ಅದು ಬೇರೇನು ಆಗಿರಬಹುದು ಎಂದು ಊಹಿಸಲು ಹೇಳಿ. ಅವರಿಗೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಕಾಲಾವಕಾಶ ಕೊಟ್ಟು ಅವರು ಹೊಸಹೊಸ ಕಲ್ಪನೆಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳಲು ಬಿಡಿ. ಅವರಿಗೆ ಉತ್ತರ ಹೊಳೆಯದಿದ್ದರೆ ಮತ್ತಷ್ಟು ಕುತೂಹಲ ಹುಟ್ಟಿಸುವಂತೆ, 'ಇದು ಒಂದು ಇರುವೆಗೆ ಏನಾಗಿರಬಹುದು?', 'ಒಬ್ಬ ರಾಕ್ಷಸನಿಗೆ ಇದೇನಾಗಿರಬಹುದು?' ಎಂದೆಲ್ಲಾ ಪ್ರಶ್ನಿಸಿ ಅವರ ಯೋಚನಾ ಲಹರಿಯನ್ನು ಇನ್ನಷ್ಟು ವಿಸ್ತರಿಸಲು ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡಬಹುದು. ಒಂದು ಬೋಗುಣಿ, ಮುಚ್ಚಳ, ಚಮಚ, ಬಾಟಲಿ ಮುಂತಾದ ವಸ್ತುಗಳಿಂದ ಆರಂಭಿಸಿ, ನಂತರ ಹೆಚ್ಚು ಅಸಮ ರೂಪದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಹೇಳುತ್ತ ಮುಂದುವರಿಯಿರಿ. ಈ ಸರಳ ಅಭ್ಯಾಸದ ಚಟುವಟಿಕೆಯು, ಆಟವಾಡುತ್ತಲೇ ಗೋಚರ ವಸ್ತುವಿಗಿಂತ ಆಚೆಗೆ ನೋಡುವಂತೆ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಪ್ರೇರೇಪಿಸುತ್ತದೆ. ಇದರ ಪರಿಣಾಮಗಳು ಬಹಳ ವ್ಯಾಪಕವಾದದ್ದು. ಹೀಗೆ ಗೋಚರ ವಸ್ತುವಿಗಿಂತ ಭಿನ್ನವಾದ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳತ್ತ ಅವರ ಮನಸ್ಸನ್ನು ತೆರೆದುಕೊಳ್ಳಲು ವಸ್ತುವಿನಿಂದ ಆರಂಭಿಸಿ ಮುಂದೆ ಮನುಷ್ಯರ ಬಗ್ಗೆಯೂ ಅಂತಹುದೇ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಿ ನೋಡಿ. ಆಗ ಅವರು, ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಬಾಹ್ಯ ಸ್ವರೂಪ ಕಂಡು ತೀರ್ಮಾನಿಸುವ ಬದಲು ಆ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಕುರಿತ ಇತರ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳತ್ತವೂ ನೋಡುವ ಗುಣವನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅದರಿಂದ ಅವರ ಬಾಹ್ಯನೋಟವೂ ವಿಕಸನಗೊಂಡು ಸಮಗ್ರ ಲೋಕದೃಷ್ಟಿ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ. ಪ್ರತಿ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿರುವ ಅಪಾರವಾದ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳ ಕಡೆ ತಮ್ಮ ಮನಸ್ಸನ್ನು ಮುಕ್ತವಾಗಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು ಎಂದು ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೂ ಈ ಆಟವು ಒಂದು ಉತ್ತಮ ಸ್ಮರಣೆಯಾಗುತ್ತದೆ.

ಸಾಮಾನ್ಯದಲ್ಲಿರುವ ಚಮತ್ಕಾರ

ನಮ್ಮ ಸುತ್ತಮುತ್ತಲೂ ಇರುವ ಪ್ರತಿ ಸಾಧಾರಣ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ವಿನೋದಮಯವಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ನಿಜಕ್ಕೂ ಒಂದು ರೀತಿಯ ಚಮತ್ಕಾರ. ಮಗುವಿನಲ್ಲಿ ಸಹಜವಾಗಿಯೇ ಇರುವ ಮಾನವೀಕರಣ (Anthropomorphism) ಎಂದರೆ, ಸರಳವಾಗಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ, ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಗೆ ಅಥವಾ ಮನುಷ್ಯೇತರ ವಸ್ತುಗಳಿಗೆ (ವಸ್ತುಗಳು, ಗಿಡಗಳು ಮತ್ತು ಅಲೌಕಿಕವಾದ) ಮಾನವ ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳು, ಭಾವನೆಗಳು ಮತ್ತು ಸ್ವಭಾವಗಳನ್ನು ಆರೋಪಿಸುವುದು. ಬಾತುಕೋಳಿಯನ್ನು ನೀರು ಸೆಳೆದಂತೆ ಮಕ್ಕಳು ಈ ಮೋಜಿನ ಆಟವನ್ನು ಇಷ್ಟಪಡುತ್ತಿದ್ದರೆ, ಮಕ್ಕಳು ವಸ್ತುಗಳತ್ತ ನೋಡುವ ಹೊಸ ಬಗೆಯ ಅನುಭವದಿಂದಾಗಿ ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಅಚ್ಚರಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಹಿಂದೆ ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿದ ಆಟಗಳ ಪ್ರಯೋಜನಗಳಿಗಿಂತ ಭಿನ್ನವಾಗಿ, ಈ ಬಗೆಯ ಮೋಜಿನ ಆಟವು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಸಹಾನುಭೂತಿ ಮತ್ತು ಸುಸಂಬದ್ಧತೆ ಎಂಬ ಎರಡು ಪ್ರಮುಖ ಲಕ್ಷಣಗಳ ತಳಪಾಯವನ್ನು ಹಾಕಲು ನೆರವಾಗುತ್ತದೆ. ಇವು ಮಗುವಿನಲ್ಲಿ ಸುದೀರ್ಘವಾಗಿ ಸಂತೋಷ ಮತ್ತು ದಯಾ ಪರಮನೋಭಾವವನ್ನು ರೂಪಿಸುತ್ತವೆ.

ಯಾವುದಾದರೂ ವಿಷಯವನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಲು ತರಗತಿ ಕೊಠಡಿಗೆ ಈ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ತರುವುದು ಒಂದು ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಮಾರ್ಗ– ಅದು ಒಂದು ಬೆಣಚುಕಲ್ಲು, ಹೂವು, ಎಲೆ, ಚೆಂಡು, ಕಪ್, ಚಮಚ, ಒಂದು ಕೀ ಅಥವಾ ಬಾಚಣಿಗೆ ಆಗಿರಬಹುದು. ಅದನ್ನು ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಕೈಯಿಂದ ಕೈಗೆ ವರ್ಗಾಯಿಸಿ ಅಥವಾ ಅಂತರ್ಜಾಲ ತರಗತಿಯಲ್ಲಾದರೆ ಅದನ್ನು ಪರದೆಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತೋರಿಸಿ. ಬಳಿಕ ಅವುಗಳನ್ನು ಎಲ್ಲೆಲ್ಲಿ ನೋಡಿದ್ದೀರಿ ಅಥವಾ ಇರಿಸುತ್ತೀರಿ ಎಂದು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಕೇಳಿ ಅವುಗಳನ್ನು ಈ ಕೆಳಗಿನಂತೆ ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಿ:

1. ಅದು ಹೇಗೆ ಕಾಣುತ್ತದೆ?
2. ಕೇಳಿಸುವಾಗ ಅದು ಏನೆಂದು ಅನಿಸುತ್ತದೆ?
3. ಅದರ ಬಗ್ಗೆ ನಿಮಗೆ ಏನು ಅನಿಸುತ್ತದೆ?

ಒಂದು ಸಲಕ್ಕೆ ಒಂದೇ ಪ್ರಶ್ನೆಯನ್ನು ಕೇಳುವುದು ಮುಖ್ಯ. ಅದರಿಂದಾಗಿ, ಒಂದು ಬಾರಿಗೆ ಒಂದು ಪಟ್ಟಿ ತಯಾರಿಕೆಗೆ ಗಮನ ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸಲು ಅವರಿಗೆ ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲದೆ, ಅವರು ಒಂದೇ ಒಂದು ಪದ ಬರೆಯಬೇಕು; ವಾಕ್ಯ ಅಥವಾ ಪ್ಯಾರಾ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಬರೆಯಬಾರದು. ಯಾಕೆಂದರೆ, ಇದು ಒಂದು ಭಾಷೆ ಅಥವಾ ಕೈಬರಹದ ಅಭ್ಯಾಸವಾಗಿರದೆ, ಅವರ ಸೃಜನಶೀಲ ಸ್ನಾಯುಗಳ ಚಟುವಟಿಕೆ ಅಷ್ಟೇ. ಈ ವಿನೋದದ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಪ್ರತಿದಿನವೂ ಒಂದೊಂದು ಬಗೆಯ ಹೊಸ ವಿಷಯಗಳೊಂದಿಗೆ ಮಾಡಬಹುದು.

4. ಮುಂದಿನ ಹಂತದಲ್ಲಿ, ಯಾವುದಾದರೂ ಎರಡು ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಂಡು ಅವುಗಳ ನಡುವಿನ ಸಂವಾದವನ್ನು ಯೋಚಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು. ಇದಕ್ಕೆ ಎರಡು ನಿಮಿಷ ಮೀಸಲಿಡಬಹುದು. ಮೇಜಿನ ಜೊತೆ ಚಾಕ್‌ಪೀಸ್ ಏನು ಮಾತನಾಡಬಹುದು? ಚಹಾ ಕಪ್, ಚಮಚಕ್ಕೆ ಏನು ಹೇಳಬಹುದು, ನಿಮ್ಮ ಶಾಲಾ ಆಟದ ಅವಧಿ:

ನೆನಪಿನಲ್ಲಿಟ್ಟು–ಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಸಂಗತಿಗಳು.
ಆಟವು ಬೋಧನಾ ಕೇಂದ್ರಿತವಾಗಿರುವುದಕ್ಕಿಂತ ಕಲಿಕಾ ಕೇಂದ್ರಿತವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಅದು ಬೆಳೆಯುವ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅವರ ಜವಾಬ್ದಾರಿಗಳನ್ನು ಕಲಿಸಿ, ಇತರ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ತಮ್ಮೊಳಗಿನ ಮಗುತನದ ಜೊತೆಗೆ ಬೆರೆಯುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಆಟದಿಂದಾಗುವ ಪ್ರಯೋಜನಗಳು ಮಕ್ಕಳಿಗಷ್ಟೇ ದಕ್ಕುವುದಲ್ಲ. ಮಕ್ಕಳ ಆಟಪಾಠಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಮತ್ತು ತಮ್ಮ ದೃಷ್ಟಿಕೋನದಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸಲು ವಯಸ್ಕರಿಗೆ ಅವಕಾಶ ನೀಡಿದರೆ ಮಕ್ಕಳ ಆಟವು ವಯಸ್ಕರಲ್ಲಿ ಒತ್ತಡ ನಿವಾರಣೆ, ಖಿನ್ನತೆ ನಿವಾರಣೆ ಮತ್ತು ಮನಸ್ಸಾಗುವಿಕೆಯನ್ನು ಮುಂದೊಡುವಂತಹ ಅತ್ಯಮೂಲ್ಯ ಸಂಗತಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಎರಿಕ್ ಹೆಚ್. ಎರಿಕ್‌ಸನ್ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ– 'ಆಟವಾಡುವ ವಯಸ್ಕರು ವಾಸ್ತವದ ಇನ್ನೊಂದು ಅಂಚಿಗೆ ಹೆಜ್ಜೆಯಿಟ್ಟರೆ, ಆಟವಾಡುವ ಮಗು ಪ್ರಾವೀಣ್ಯತೆಯ ಹೊಸ ಹಂತದತ್ತ ಮುನ್ನುಗ್ಗುತ್ತದೆ'.

ಈ ಸರಳವಾದ ಮತ್ತು ಪರೀಕ್ಷೆಗೊಳಪಟ್ಟ ಆಟದ ಅವಧಿಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಅನುಭವಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗೊಳಿಸಿದ್ದು, ತರಗತಿ ಕೊಠಡಿ, ಮನೆ, ಪ್ರಯಾಣದ ವೇಳೆ, ವೈದ್ಯರಿಗಾಗಿ ಕಾಯುವ ವೇಳೆ ಅಥವಾ ಎಲ್ಲಿಯೇ ಆದರೂ ಬಳಸಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸ್ವತಂತ್ರವಾಗಿ ಯೋಚಿಸಲು ಅವು ಅವಕಾಶ ನೀಡುತ್ತವೆ, ಮೂಲ ಕಲ್ಪನೆಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಲು, ರಚಿಸಲು, ಜೊತೆಗಾರರೊಂದಿಗೆ ರಚಿಸಲು ಮತ್ತು ತಮ್ಮನ್ನು ತಾವು ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗೊಳಿಸಲು ಅವಕಾಶ ನೀಡುತ್ತವೆ. ಈ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ನಾಲ್ಕು ಅಂಶಗಳಿಗೆ ಸಾಣೆಕೊಡುವಂತೆ ಪ್ರೇರೇಪಿಸುತ್ತದೆ. ಅವುಗಳನ್ನು ವಿಮರ್ಶಾತ್ಮಕ ಚಿಂತನೆ, ಸಂವಹನ, ಸಹಭಾಗಿತ್ವ ಮತ್ತು ಆನಂದಕರ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ರಚನೆ (Critical thinking, Communication, Collaboration and Creation in an enjoyable way) ಎಂಬುದಾಗಿ ಗುರುತಿಸಬಹುದು.

ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಸಾಧ್ಯವಾಗಿಸುವ ಸರಳ ಸಾಧನಗಳು–ಇದಕ್ಕೆ ಸಲಕರಣೆಗಳಿಗಾಗಿ ಹೆಚ್ಚುವರಿ ಖರ್ಚಿನ ಅಗತ್ಯವೇನೂ ಇಲ್ಲ ಹಾಗು ಯಾವುದೇ ವಯಸ್ಸಿನವರೂ ಇದನ್ನು ಆನಂದಿಸಬಹುದು. ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಒಂದಿಷ್ಟು ಸಮಯ ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ಮಾಡುವ ಬದ್ಧತೆಯಷ್ಟೇ ಇದಕ್ಕೆ ಬೇಕಾಗಿರುವುದು. ಆಟದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೂ ಮೊದಲು ಶಿಕ್ಷಕರು ಮತ್ತು ಪೋಷಕರು ನೆನಪಿನಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಕೆಲವು ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಅಂಶಗಳು:

1. "ಶಿಕ್ಷಕರು" ಎಂಬ ಹಣೆಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ತೆಗೆದು 'ಸಹ ಆಟಗಾರ'ನೆಂಬ ಗುರುತನ್ನು ಧರಿಸಬೇಕು. ಇದು ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಆಟದ ಸಮಯ ಎಂಬುದು ನೆನಪಿರಬೇಕು ಹಾಗು ಬೋಧಿಸುವ ಸಮಯ ಎಂಬ ಹಣೆಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ತೆಗೆದಿರಿಸಬೇಕು.

2. ನಿಮ್ಮ ವೈಯಕ್ತಿಕ ವಯಸ್ಸನ್ನು ಪಕ್ಕಕ್ಕಿಡಿ. ಅರ್ಹತೆ, ಇಷ್ಟಾನಿಷ್ಟ, ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳು, ದೌರ್ಬಲ್ಯಗಳು ಮತ್ತು ಇತರ ಜವಾಬ್ದಾರಿಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಮರೆತುಬಿಡಿ. ನಾನು ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಬೆರೆಯುವ ವೇಳೆ, ಕೇಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಮತ್ತು ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಿಸುವ ಮೂಲಕ ನಾನು ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಆ ಕ್ಷಣವನ್ನಷ್ಟೇ ಆನಂದಿಸುತ್ತೇನೆ. ಆಟದ ಅವಧಿಗೆ ಯಾವುದೇ ಭಂಗವಾಗ–ದಂತೆ ನನ್ನ ಮೊಬೈಲ್ ಫೋನನ್ನು ದೂರದಲ್ಲಿರಿಸುತ್ತೇನೆ. ಅದರಿಂದಾಗಿ ಆನಂದದಾಯಕವಾದ ಸಮೃದ್ಧ ರಚನಾತ್ಮಕ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ದಕ್ಕಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

3. ಮಕ್ಕಳು ಜಗತ್ತನ್ನು ಹೇಗೆ ನೋಡುತ್ತಾರೆ, ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಿಗೆ ಹೇಗೆ ತೆರೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ಇತ್ಯಾದಿ ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಅನುಭವದ ತುಣುಕು ನಿಮಗೂ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ತೀರ್ಪು ಕೊಡುವ ಚಪಲವನ್ನು ಹಿಡಿದಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಆಟ ಆಡುವಾಗ ನೀವು ಅಲ್ಲಿರುವುದು ಜವಾಬ್ದಾರಿಯ ಗುಣ ಅಥವಾ ಅವಗುಣಗಳ ಬಗ್ಗೆ ತೀರ್ಪು ಕೊಡಲಿಕ್ಕಲ್ಲ. ಆಟ ಆಡುವ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ 'ಶಿಕ್ಷಕರು' ಇರುವುದಿಲ್ಲ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಬೇಕು. ನೀವೆಲ್ಲರೂ ಸಹ ಆಟಗಾರರು ಮಾತ್ರ. ಮಕ್ಕಳು ತಮಗೆ ಗೊತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ ಎಂದು ಹೇಳಬಹುದು, ಅವಿತುಕೊಳ್ಳಬಹುದು, ಸುಳ್ಳು ಹೇಳಬಹುದು, ನಟಿಸಬಹುದು–ಆದರೂ ಹೊಣೆಗಾರಿಕೆ ಅಲ್ಪವಾಗಿದ್ದು, ಅವೆಲ್ಲವೂ ಕಲ್ಪಿತ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಷ್ಟೇ. ಆದುದರಿಂದ ಇವೆಲ್ಲವೂ ಸ್ವೀಕಾರಾರ್ಹವೇ.

ತಮ್ಮನ್ನು ತಾವು ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗೊಳಿಸಲು ಒಂದು ಮುಕ್ತ ಅವಕಾಶ ಕೊಡುವ ಮೂಲಕ ನೀವು ಅವರಿಗೆ ಒಂದು ಆರೋಗ್ಯಕರವಾದ ಕಲಿಕೆಯ ವಾತಾವರಣವನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಟ್ಟಿರುತ್ತೀರಿ. ಅಂತಹ ಒಂದು ಆಟದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮಗುವನ್ನು, 'ನಿನ್ನ ಅಚ್ಚುಮೆಚ್ಚಿನ, ಪಾರ್ಟಿ ಉಡುಗೆ ಆಕಸ್ಮಿಕವಾಗಿ ಹರಿದುಹೋದರೆ

ನೀನೇನು ಮಾಡುತ್ತೀಯಾ?' ಎಂದು ಕೇಳಲಾಯಿತು. 'ನಾನು ನನ್ನ ತಂಗಿಯನ್ನು ದೂರುತ್ತೇನೆ' ಎಂದು ಪ್ರಾಮಾಣಿಕವಾಗಿ ಅದು ಉತ್ತರಿಸಿತು. ಇಂತಹ ಸನ್ನಿವೇಶದಲ್ಲಿ, ಸತ್ಯದ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಪ್ರತಿಪಾದಿಸಬೇಕು ಎಂಬ ನಿಮ್ಮ ಧರ್ಮೋ-ಪದೇಶದ ಅಂತಃಪ್ರೇರಣೆಯನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ. ಇಂತಹ ಉತ್ತರವನ್ನು ನೀವು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡ ಮಾತ್ರಕ್ಕೆ ಆ ಮಗು ಸುಳ್ಳುಗಾರನಾಗಲು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ಕೊಟ್ಟಂತಾಗುವುದಿಲ್ಲ ಎಂಬ ಭರವಸೆಯನ್ನು ನಾನು ನಿಮಗೆ ನೀಡುತ್ತೇನೆ. ಅದರ ಬದಲಿಗೆ, ನಿಮ್ಮ ಮತ್ತು ಆ ಮಗುವಿನ ಮಧ್ಯೆ ಒಂದು ನಂಬಿಕೆಯ ನಂಟು ಬೆಳೆಯಲು ಅದು ಕಾರಣವಾಗುತ್ತದೆ.

4. ನಿಮ್ಮ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಹೊಣೆಗಾರಿಕೆಗಳು ಏನೇ ಇದ್ದರೂ, ಶಿಕ್ಷಕರಾಗಿದ್ದಾಗ ವಾದ ಮಾಡಿದಂತೆ ಆಟದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ವರ್ತಿಸಬೇಡಿ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಆಟದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ನೀವು ಪಠ್ಯಪುಸ್ತಕವನ್ನು ತೆರೆದು ಆಟದ ಅವಧಿ ಮುಗಿಯುತ್ತಲೇ ಪುಸ್ತಕವನ್ನೂ ಮುಚ್ಚಿದಿರಿ ಎಂದುಕೊಳ್ಳಿ. ಆಟದ ಅವಧಿ ಎಂದರೆ ಪವಿತ್ರವಾದ, ನಂಟು ಬೆಸೆಯುವ ಒಂದು ಚಮತ್ಕಾರಿಕ ಸಮಯ. ಖಚಿತವಾಗಿಯೂ, ಒಂದು ದಿನದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ಮಗು ಆಟವಾಡುವ ಯೋಚನೆಯನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುತ್ತದೆ. ಯಾಕೆಂದರೆ, ಆಟದಿಂದಾಗಿ ಅವರ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲತೆಯು ಪ್ರಚೋದಿತವಾಗಿದ್ದು, ಒಳಗೊಳಗೇ ಪುಟಿಯುತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ಅಂತಹ ಸಮಯದಲ್ಲಿ, 'ಹಗಲುಗನಸು ಬಿಟ್ಟು ಲಕ್ಷ್ಯವಿಡಿ' ಎಂದು ಹೇಳುವ ಆತುರಕ್ಕೆ ಬೀಳಬೇಡಿ. ಅವರ ಕಲ್ಪನೆಗಳನ್ನು ಮುಂದಿನ ಆಟದ ಅವಧಿಗೆ ಮೀಸಲಿಟ್ಟು-ಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ನಯವಾಗಿ ಹೇಳಿ.

ಇಂತಹ ಕೆಲವು ಮೋಜಿನ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಕಾರ್ಯರೂಪಕ್ಕೆ ತರುವುದು ಭ್ರಾಮಕ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಸರಳವಾಗಿ ಕಂಡರೂ, ಮಕ್ಕಳು ಗಮನಾರ್ಹ-ವಾದುದನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ. ಒಮ್ಮೆ ಶುರು ಮಾಡಿದರೆ, ಅವರು ನಮ್ಮ ಮುಂದಿಡುವ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳಿಗೆ ಕೊನೆಯೇ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಯಾಕೆಂದರೆ, ಮಕ್ಕಳು ಎಂತಹ ಅದ್ಭುತವಾದ ಯೋಚನೆ-ಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಉಪಾಯಗಳನ್ನು ಕೊಡಬಲ್ಲರು ಎಂದು ಹೇಳಲಾಗದು. ಆಟವಾಡುವುದು ವಿಲಾಸದ ಸಂಗತಿಯಲ್ಲ, ಅದು ಅತ್ಯಾವಶ್ಯಕ ಮತ್ತು ಕೌಶಲ್ಯ ಆಧಾರಿತ ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಮುಖ ಸ್ತಂಭ ಎಂಬ ವಾಸ್ತವವನ್ನು ನಾವು ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಮಗುವಿನ ಜಗತ್ತನ್ನು ಮನೆ ಮತ್ತು ತರಗತಿ ಕೊಠಡಿಗಷ್ಟೇ ಸೀಮಿತಗೊಳಿಸದೇ ಮಾಡಿ – ತಿಳಿಯುವ / ನಂಬುವ ವೈವಿಧ್ಯಮಯ ಜಗತ್ತನ್ನೂ ಒಳಗೊಳ್ಳಬೇಕು. ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ, ಈ ಆಂತರಿಕ ಜಗತ್ತನ್ನು ಸಮೃದ್ಧಗೊಳಿಸುವ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ನಾವು ನಿರಂತರ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಲೇ ಇರಬೇಕು.



ವೆಲೆಂಟಿನಾ ತ್ರಿವೇದಿ ಅವರು ಲೇಖಕಿ, ಕಲಾವಿದೆ ಹಾಗು ಬೋಧಕಿ. ಡೆಹರಾಡೂನ್‌ನ ದಿ ಡೂನ್ ಸ್ಕೂಲ್‌ನ ಆಡಳಿತ ಮಂಡಳಿಯಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಮಹಿಳಾ ಸದಸ್ಯರಾದವರು. ಅವರು ಹಲವು ರಚನಾತ್ಮಕ ಕೆಲಸಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ– ಪ್ರದರ್ಶನ ಕಲೆ, ಸಂಭಾಷಣೆ ರಚನೆ, ಕಿರುಚಿತ್ರಗಳ ನಿರ್ದೇಶನ, ಸಂಕಲನ, ಭಾಷಾಂತರ, ಕತೆಗಳನ್ನು ಅಳವಡಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಕತೆ ಹೇಳುವುದು, ಪಾಡ್‌ಕಾಸ್ಟಿಂಗ್ ಮೊದಲಾದ ಹಲವು ರಂಗಗಳಲ್ಲಿ ವೆಲೆಂಟಿನಾ ಅವರ ಸೃಜನಶೀಲ ಕಾರ್ಯಕ್ಷೇತ್ರ ವಿಸ್ತರಿಸಿಕೊಂಡಿದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆ ಅವರ ಪ್ರಮುಖ ಆಸಕ್ತಿಯ ಕ್ಷೇತ್ರ. ಮಕ್ಕಳ ದೃಷ್ಟಿಕೋನದಲ್ಲಿ ಕಲಿಕೆಯ ಅನುಸಂಧಾನ ಮಾಡುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಅವರು ತಜ್ಞರಾಗಿದ್ದು, ಹಲವು ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಸಂಸ್ಥೆಗಳಿಂದ ತಮ್ಮ ಚಿಂತನೆಯನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲು ಆಹ್ವಾನಿತರಾಗಿದ್ದಾರೆ. ತಮ್ಮ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳಲ್ಲಿ 'ದಸ್ತಾಂಗೊ' ಎಂಬ ವಿಶಿಷ್ಟ ಮತ್ತು ವಿಭಿನ್ನ ಗಾಯನದ ಮೂಲಕ ಅವರು ಜನಪ್ರಿಯರಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಔಪಚಾರಿಕ ಮತ್ತು ಅನೌಪಚಾರಿಕ ವಲಯಗಳೆರಡಲ್ಲೂ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ ನೀಡಿರುವ ವೆಲೆಂಟಿನಾ ತ್ರಿವೇದಿ, ಸಾಮುದಾಯಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಕ್ರಿಯವಾಗಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಅವರನ್ನು storyweaverval@gmail.com ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ರೋಹಿಣಿ ಮುಂಡಾಜೆ** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ಚಂದ್ರಶೇಖರ ಮಂಡೆಕೋಲು**